Unearthed Arcana 2025
Мистические подклассы

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Это документ вресии 1.0 и последний раз обновлялся 16 января 2026 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске. Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Документ презентует четыре новых подкласса:

- Монах (мастер мистических искусств);
- Паладин (клятва заклостража);
- Плут (похититель магии);
- Колдун (покровитель реликт).

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как тестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его сила будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Содержание

Мистические подклассы 1
Мастер мистических искусств 2
Клятва заклостража 3
Похититель магии 4
Покровитель реликт 5

Мастер мистических искусств [Warrior of mystic arts]

Слияние искусств боя и мистики

Мастера мистических искусств используют магию, чтобы дополнять свои боевые навыки. Они направляют своё сверхъестественное сосредоточение, чтобы усиливать как магические, так и физические способности.

Уровень 3: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания. Правила наложения заклинаний описаны в Книге игрока. Ниже подробно описано, как применять эти правила к мастеру мистических искусств.

Заговоры. Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний чародея. Рекомендуются: Защита от оружия и Раскат грома.

Каждый раз, когда вы получаете уровень монаха, вы можете заменить один из своих заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний чародея.

При достижении десятого уровня монаха, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний чародея.

Ячейки заклинаний. Таблица «Заклинания мастера мистических искусств» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Заклинания мастера мистических искусств

Уровень воина	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	-	-	-
4	4	3	-	-	-
5	4	3	-	-	-
6	4	3	-	-	-
7	5	4	2	-	-
8	6	4	2	-	-
9	6	4	2	-	-
10	7	4	3	-	-
11	8	4	3	-	-
12	8	4	3	-	-
13	9	4	3	2	-
14	10	4	3	2	-
15	10	4	3	2	-
16	11	4	3	3	-
17	11	4	3	3	-
18	11	4	3	3	-
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 3 заклинания 1 уровня из списка заклинаний волшебника. Рекомендуются: Волшебная стрела, Прыжок и Щит.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни монаха, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Заклинания мастера мистических искусств».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний чародея, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Заклинания мастера мистических искусств». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы монах седьмого уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать пять заклинаний чародея первого и второго уровней в любой комбинации.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень монаха, вы можете изменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием чародея, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Мудрость — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний чародея.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний чародея вы можете использовать магическую фокусировку.

Уровень 6: Мистическая фокусировка

Вы поддерживаете магическую силу и боевую сосредоточенность в идеальном балансе, что позволяет вам превращать ячейки заклинаний в очки духа или превращать очки духа в ячейки заклинаний.

Восстановление очков духа. Вы можете потратить ячейку заклинания, чтобы восстановить количество потраченных очков духа, равное уровню этой ячейки (действие не требуется).

Восстановление ячеек заклинаний. Бонусным действием вы можете преобразовать непотраченные очки духа, чтобы восстановить одну потраченную ячейку заклинания. Таблица «Восстановление ячеек заклинаний» показывает стоимость восстановления ячейки заклинания определённого уровня, а также минимальный уровень монаха, необходимый для восстановления такой ячейки. Вы можете восстановить ячейку заклинания уровнем не выше четвёртой.

Восстановление ячеек заклинаний

Уровень ячейки	Стоимость очков духа	Мин. уровень монаха
1	2	6
2	3	7
3	5	13
4	6	19

Уровень 6: Мистический стиль боя

Когда вы выполняете действие атака в свой ход, то вы можете заменить одну из атак на применение одного из ваших заговоров чародея, у которого время применения «1 действие».

Уровень 11: Сосредоточенность

Каждый раз, когда вы тратите очко духа, чтобы совершить *Шквал ударов*, *Терпеливую оборону* или *Поступь ветра*, вы получаете преимущество на любой спасбросок для поддержания концентрации до начала вашего следующего хода.

Уровень 17: Лучший мистический стиль боя

Когда вы совершаете действие атака в свой ход, вы можете заменить две из атак на наложение одного из ваших заклинаний чародея первого или второго уровня, время накладывания которого составляет «1 действие».

Клятва заклостража [Oath of the Spellguard]

Защищай союзников от злонамеренной магии

Паладины, принёсшие клятву заклостража, обязуются сражаться с теми, кто использует магию во вред другим. Они часто выступают телохранителями порядочных магов, но их главная задача — защищать союзников от разрушительных магических атак.
Те, кто приносит эту клятву, делают всё возможное, чтобы злодеи, злоупотребляющие магией, предстали перед правосудием.

Паладины клятвы заклостража следуют этим заповедям:

- Защищай невинных от злых магов;
- Не позволяй магии попасть в руки злодеев;
- Охраняй магов, использующих магию с честью.

Уровень 3: Защитная связь

Действием магия вы можете потратить одно применение вашего *Божественного канала*, чтобы установить божественную связь с согласным существом в пределах 5 фт. от вас. Связь длится один час или пока вы не получите состояние бессознательный. Если связанное существо находится в пределах вашей досягаемости и по нему попадают броском атаки, пока действует связь, то вы можете реакцией добавить ваш модификатор Харизмы (минимум +1) к КД этого существа, что может привести к промаху атаки.

Вы можете прекратить вашу божественную связь в любое время (действие не требуется). Если у вас уже есть божественная связь, когда вы создаёте новую, то предыдущая связь прекращается.

Уровень 3: Заклинания заклостража

Магия вашей клятвы гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания. Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания клятвы заклостража», эти заклинания у вас всегда подготовлены.

Заклинания Клятвы Славы

Уровень паладина	Заклинания
3	Обнаружение магии, Щит
5	Видение невидимого, Тишина
9	Контрзаклинание, Рассеивание магии
13	Свобода перемещения, Отилюков упругий шар
17	Круг силы, Святилище

Уровень 3: Удар заклостража

Когда вы видите, что существо в пределах вашей досягаемости накладывает заклинание с вербальным, соматическим или материальным компонентом, вы можете реакцией совершить рукопашную атаку оружием или безоружный удар по этому существу.

Уровень 7: Аура концентрации

Ваша *Аура защиты* укрепляет умственную сосредоточенность. Вы и ваши союзники, находящиеся в пределах вашей *Ауры защиты*, получаете преимущество на спасброски Телосложения для поддержания концентрации.

Уровень 15: Ломающий заклинания клинок

Сразу после того как вы попадаете по существу своим Ударом заклостража, вы можете наложить заклинание Контрзаклинание частью той же реакции.

Когда вы накладываете Контрзаклинание ячейкой заклинания, то эта ячейка не тратится, если заклинание не смогло остановить заклинание.

Уровень 20: Вечный заклостраж

Бонусным действием вы можете усилить свою *Ауру защиты*, получая указанные ниже эффекты на одну минуту или пока вы не прекратите их (действие не требуется). Применив это умение, вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых. Вы можете восстановить применение этого умения, потратив ячейку заклинаний пятого уровня (действие не требуется).

Телохранитель. Пока цель вашей *Защитной связи* находится в ауре, это существо получает сопротивление ко всему урону.

Защита от магии. Вы и ваши союзники в ауре получаете преимущество на спасброски против заклинаний.

Оберег от заклинаний. Броски дальнобойной атаки заклинанием против вас и ваших союзников в ауре совершаются с помехой.

Похититель магии [Magic Stealer]

Крадите магическую силу для своего усиления

Пока обычные воры режут кошельки и взламывают дома, похититель магии охотится за куда более ценной добычей — магией. Он нацеливается на заклинатей, перенаправляя их магию и ускользая от заклинаний прорицания, чтобы завладеть магической силой остриём клинка.

Уровень 3: Усиленная скрытая атака

Сразу после того как видимое существо в пределах 30 футов накладывает заклинание первого уровня или выше, вы можете реакцией впитать магическую энергию этого заклинания.

Когда вы это делаете, до конца вашего следующего хода, при следующем попадании по цели со *Скрытной атакой* вы наносите дополнительный урон силовым полем. Этот дополнительный урон равен к6 в количестве, равынм уровню впитанного заклинания.

Вы можете совершать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Уровень 3: Выкачивание магии

Вы можете выкачивать силу из действующих заклинаний, чтобы перезаряжать магию союзников. Действием магия вы можете коснуться согласного существа и завершить на нём одно действующее заклинание первого или второго уровня; существо немедленно восстанавливает одну потраченную ячейку заклинания второго уровня или ниже (по выбору цели).

После применения этого умения вы не можете применять его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Уровень 9: Магический саботаж

Вы получаете следующие варианты *Скрытой атаки*:

Заклинательная восприимчивость (стоимость: 2к6). Цель получает помеху на следующий спасбросок, который она совершит против заклинания, до начала вашего следующего хода.

Срыв заклинания (стоимость: 3к6). Магическая острота цели нарушена до начала вашего следующего хода. Каждый раз, когда цель накладывает заклинание в течение этого времени, она должна преуспеть в спасброске Интеллекта, иначе заклинание рассеивается без эффекта, а действие, бонусное действие или реакция, совершённые для его наложения, тратятся впустую. Если заклинание было наложено ячейкой заклинания, то ячейка не тратится.

Кража сопротивления (стоимость: 2к6). Выберите один вид урона. Если цель имеет сопротивление этому виду урона, то до начала вашего следующего хода цель теряет это сопротивление, а вы получаете сопротивление к этому виду урона.

Уровень 13: Оккультный покров

Когда вы завершаете продолжительный отдых вы можете наложить заклинание Необнаружимость, используя Интеллект в качестве вашей характеристики заклинания. При этом вы можете выбрать целью только себя, а длительность увеличивается до 24 часов.

Уровень 13: Усиленное выкачивание магии

Теперь вы можете использовать *Выкачивание магии* бонусным действием. Кроме того, когда вы совершаете *Выкачивание магии*, вы можете прекратить действие одного текущего заклинания первого, второго или третьего уровня на цели, и цель восстанавливает одну потраченную ячейку заклинания третьего уровня или ниже (по своему выбору).

Уровень 17: Мистическое прерывание

Когда вы применяете *Усиленную скрытную атаку,* вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения (Сл. = 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш БМ). При провале заклинание рассеивается без эффекта, а цель получает состояние ошеломлённый до начала своего следующего хода.

Покровитель реликт [Vestige Patron]

Овладейте силой умирающего бога

Ваш договор черпает силу умирающего бога — существа, которому когда-то поклонялись бесчисленные последователи, но которое теперь забыто и покинуто. Этот умирающий бог, известный как реликт, мог быть добрым, злым или странным и непостижимым, но теперь он стремится вернуть себе былую мощь. Реликт нуждается в вашей помощи — и готов поделиться с вами оставшейся силой.

Уровень 3: Спутник реликт

Реликт проявляется для помощи вам и черпает силу из вашего договора. Он использует статблок Спутник реликт и является небожителем, исчадием или нежитью (выберите, когда получаете это умение). Вы определяете, как выглядит реликт, но независимо от формы реликт несёт черты, указывающие на его сверхъестественное происхождение. Например, вы можешь решить, что ваш реликт — это огромный парящий череп, покрытый знаками, круг светящихся рун или постоянно меняющаяся абстрактная форма. Реликт дружественен к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим командам. Он исчезает, если вы умираете.

Реликт в бою. В бою реликт действует в ваш ход. Он может перемещаться и совершать реакции самостоятельно, но единственное доступное ему действие — уклонение, если вы не потратите бонусное действие в свой ход, приказывая ему совершить одно из действий из его статблока или любое другое действие. Когда вы совершаете действие атака, вы также можете потратить одну из своих атак, приказывая реликту совершить действие *Удар реликта*. Если вы недееспособны, зверь может совершать одно любое действие, не ограничиваясь уклонением.

Исчезновение реликвии. Когда у реликвии оказывается 0 хитов, то она исчезает. Вы можете потратить одну минуту, проводя магическую церемонию, чтобы вновь призвать реликвию; она появляется с максимальным количеством хитов в свободном пространстве в пределах 5 фт. от вас.

Действием магия вы можете временно отправить реликвию в карманное измерение. Действием магия, пока реликвия отправлена, вы можете вернуть её, и она появится в свободном пространстве в пределах 30 фт. от вас. Когда у реликвии оказывается 0 хитов или она отправлена в карманное измерение, она оставляет на месте всё, что несла или носила.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете призвать реликвию в новой форме, и она появляется в незанятом пространстве в пределах 5 фт. от вас. Вы выбираете её внешний вид и указываете, является ли она небожителем, исчадием или нежитью. Если реликвия уже проявлена с помощью этого умения, то её форма изменяется на новую.

Спутник реликт [Vestige Companion]

Маленький небожитель, исчадие или нежить; нейтральная

КД 13 + ваш модификатор Харизмы

Хиты 4 + 4 × ваш уровень колдуна (количество костей хитов [к6] реликта равно вашему уровню колдуна)

Скорость 5 фт., полёт 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	14	+2	+2	**Вын**	10	+0	+0
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивление огненный (исчадие), некротический (нежить), излучение (небожитель)

Иммунитет очарованный, испуганный, лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки говорит на языках, которые вы знаете

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Связь договора. Добавьте свой бонус мастерства к любой проверке характеристики или спасброску, которые совершает реликт.

Действия

Удар реликта. *Рукопашная или дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 1к6 + 3 + ваш модификатор Харизмы урона огнём (исчадие), некротикой (нежить) или излучением (небожитель).

Бонусные действия

Божественная сила (1/день). Ваш реликт проявляет остаток своей божественной силы одним из следующих способов, в зависимости от своей формы:

Проклятое воззвание (нежить). Реклит накладывает проклятье на виимое существо, в пределах 30 фт. от реликта на 1 минуту. Пока цель проклята, она совершает атаки по вам и реликту с помехой.

Дьявольская замена (исчадие). Если вы и реликт находитесь в пределах 60 фт. друг от друга, то вы оба телепортируетесь, меняясь местами.

Исцеляющее касание (небожитель). Реликт касается другого существа. Цель восстанавливает 2к8 хитов + ваш модификатор Харизмы и прекращает одно состояние, действующее на неё: ослеплённый, оглохший или отравленный.

Уровень 3: Заклинания реликта

Магия вашего спутника реликта гарантирует, что у вас всегда подготовлены определённые заклинания. Выберите один из следующих доменов жреца: жизнь, свет, обман или война. Заклинания выбранного вами домена из умения *Заклинания домена* являются для вас заклинаниями колдуна. Когда вы достигаете уровня колдуна, равного уровню жреца, указанному в таблице «Заклинания домена» для выбранного вами домена, у вас всегда подготовлены перечисленные заклинания.

Например, если вы выбрали для этой особенности домен войны, то когда вы достигнете третьего уровня колдуна, у вас будут подготовлены заклинания Направляющий снаряд, Магическое оружие, Щит веры и Божественное оружие.

Уровень 6: Восстановление реликта

Ваш спутник реликт теперь восстанавливает возможность применить *Божественную силу* каждый раз, когда вы завершаете короткий или продолжительный отдых, или когда вы используете своё умение *Магическая хитрость*.

Уровень 10: Аура силы

Ваш спутник реликт увеличивает свою магическую мощь. Действием магия вы можете заставить реликт проявить ауру в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от реликта. Аура длится количество часов, равное вашему модификатору Харизмы, или пока реликт не исчезнет или не будет временно отправлен в карманное измерение. Вы, реликт и ваши союзники внутри ауры получаете сопротивление урону огнём, некротике и излучением, а также получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный. Проявив эту ауру, вы не можете применить её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Кроме того, когда ваши хиты опускаются до 0, пока вы внутри ауры, вместо этого вы изменяете свои хиты на число, равное вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы. Затем реликт отправляется в карманное измерение и не может вернуться, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Уровень 14: Подобие жизни

Ваш спутник реликт продолжает набирать силу и с вашей помощью может ненадолго принять более могущественную форму. В зависимости от вида реликта вы можете, пока реликт находится в пределах 90 фт. от вас, наложить одно из следующих заклинаний без траты ячейки заклинания и без необходимости в материальных компонентах: Призыв духа небожителя (небожитель), Призыв духа исчадия (исчадие) или Призыв духа нежити (нежить). Когда вы накладываете заклинание с помощью этого умения, реликт становится призванным существом от заклинания. Его статблок заменяется статблоком призванного существа, уровень заклинания равен половине вашего уровня колдуна (округляя вниз; максимум девятый уровень), а длительность заклинания — 1 минута. Когда заклинание заканчивается, реликт возвращается к прежней форме.

После того как вы наложили заклинание таким образом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.